

ABSTRAK

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Edukatif Pada Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

(Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 6 Bandung Tahun
Ajaran 2015/2016)

Oleh

Devia Maityas Jaisya (120300)

Penelitian ini dilatarbelakangi suatu permasalahan yang berkenaan dengan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI, sehingga memerlukan adanya media oleh pendidik untuk mengurangi rasa bosan dalam belajar. Dari latar belakang tersebut peneliti mencoba menggunakan media permainan edukatif dalam pembelajaran PAI pada materi tajwid “Waqaf” dan “Sejarah perkembangan ilmu pengetahuan Islam”. Fokus masalah penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas media permainan edukatif dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?” Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan media permainan edukatif akan meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *Sampling Purposive* yang teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan skala *likert*, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan menguji normalitas, homogenitas, hipotesis dan efektivitas melalui bantuan *software* SPSS versi 21. Dari hasil pengolahan data diketahui bahwa *pretest* skor motivasi belajar sebelum diberikan *treatment* dalam kategori tinggi dengan rata-rata 226,5 untuk kelas eksperimen dan kategori sedang dengan rata-rata 218,4 untuk kelas kontrol. Hasil *posttest* skor motivasi belajar menurun setelah dilaksanakan *treatment*, dengan perolehan masing-masing 221,6 untuk kelas eksperimen dan 216,92 untuk kelas kontrol. Berdasarkan *Independent Sample T-Test* pada *pretest* *Sig. (2-tailed)* $(0,101) > \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima. Sedangkan untuk hasil *posttest* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $(0,360) < \alpha (0,05)$ jadi H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima yang berarti media permainan edukatif tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Siswa, Pembelajaran PAI, Efektivitas, Media Permainan Edukatif

ABSTRACT

The Effectiveness Of Educative Games/Media In Islamic Education Teaching And Learning In Improving Students' Learning Motivation

(A Quasi-Experimental Study in the Eighth Grade of Junior Secondary School 6 Bandung)

By

Devia Maityas Jaisya (120300)

The background of this research was the issue pertaining to students' learning motivation in Islamic Education teaching and learning that needs media provided by teachers in order to decrease their bored in learning. Departing from this, the researcher attempted to use educative games/media in Islamic Education teaching and learning in the materials of *tajwid* "Waqaf" and Islamic science history. The research focused on "How effective is the use of educative games/media in improving students' learning motivation in Islamic Education teaching and learning?" The hypothesis used in the research was using educative learning/media will improve students' learning motivation significantly. The research employed quantitative approach using quasi-experimental method of *nonequivalent control group design*. The samples were taken using purposive sampling, namely a technique of sample determination using certain consideration. Data were gathered using Likert scale, while data analysis techniques employed consisted of descriptive and inferential analyses by testing the normality, homogeneity, hypothesis, and effectiveness through the aid of SPSS software version 21. From data analysis, it was found that the pretest score of learning motivation before treatment was applied were in the high category with an average of 226,5 for the experimental class and the medium category with an average of 218,4 for the control class. The posttest score decreased after treatment, with an average of 221,6 for the experimental class and 216,92 for the control class, respectively. Based on Independent samples T-Test, the Asymp. Sig (2-tailed) for pretest was $0,101 < \alpha (0,05)$, meaning that H_0 was rejected, so that H_1 was accepted. Meanwhile, the Asymp. Sig. (2-tailed) for posttest score was $(0,360) < \alpha (0,05)$, which meant H_0 was rejected; hence, H_1 was accepted, which is translated as the use of audio-visual aids/media had not a significant influence on the improvement of students' interest in the teaching and learning of Islamic Education.

Keywords: Learning Motivation, Students, Islamic Education Teaching and Learning, Effectiveness, Educative Games/Media

Devia Maityas Jaisya, 2016

Efektivitas Penggunaan Media Permainan Edukatif Pada Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu